

namcot

ファミリーサーキット'91

とり あつかい せつ めい しよ
取 扱 説 明 書



ファミリーサーキット'91

このたびはナムコット・ゲームカセット「ファミリーサーキット'91」をお求めいただきまして、まことにありがとうございます。

プレイの前にこの取扱説明書をお読みいただきますと、より楽しく遊ぶことができます。

使用上の注意

- カセットを交換するときは、必ず電源を切ってください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショック等は避けて下さい。また、絶対に分解しないで下さい。
- 端子部に直接ふれたり、水にぬらしたりしないようご注意ください。
- 電源のON・OFFは必ず本体のスイッチで行ってください。
- データが壊れる場合がありますので、ゲーム中のリセットはなるべくしないで下さい。また、リセットボタンを押しながら、電源を切らないで下さい。
- バックアップ用電池の寿命は、通常の使用において約2年間持続します。
- シャープC1では使用できませんので、予めご了承下さい。
- ファミリーコンピュータにプロジェクションテレビ※を接続すると残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないで下さい。 ※スクリーン投影方式のテレビ

フォーミュラ・サモット

'91

おたけ
エンジンの雄叫びとともに、
しじょうさいだい まく あ
いま、史上最大のショーが幕を開けた!



★サーキットを走る^{はし}前に^{まえ}

- ①サーキットへのご招待^{しょうたい}……………4P
- ②ゲームの始め方^{はじ かた}……………6P
- ③ゲームの進め方^{すす かた}……………8P
- ④マシンのセッティング……………10P
- ⑤インプット・ネーム……………20P

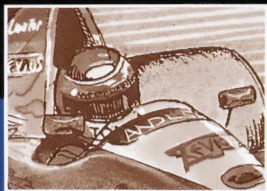
★サーキットを走る^{はし}には

- ⑥これがサーキットだ……………22P
- ⑦コントローラーの使い方^{つか かた}……………24P
- ⑧ピット・イン……………26P
- ⑨マシンのコンディション……………30P

★さあ、レースに^{ちようせん}挑戦だ

- ⑩フリー・プラクティス……………34P
- ⑪タイム・アタック……………36P
- ⑫スプリント・レース……………38P
- ⑬エンデュランス・レース……………44P

サーキットを走る前に



この取扱説明書は3章で構成されています。

まずマシンのセッティングを中心に、レース

の準備を解説する“サーキットを走る前に”。

次にサーキット上での基本操作を述べる

“サーキットを走るには”。

そして最後は各レースのモードについて

“さあ、レースに挑戦だ”と題して説明していきます。

では、サーキットにそろそろご案内いたしましょう。

サーキットへのご招待^{しょうたい}

せ かいいちはや おとこ
世界一速い男をめざせ!

カーレースのあらゆる要素^{ようそ}をシミュレートした、あの「ファミリーサーキット」が帰^{かえ}ってきた。走^{はし}りのテクニック^{ついきゅう}を追求^{きゅうめ}するため、マシン同^{どう}士^しがぶつからないのは前作^{ぜんさく}どおり。
あつ 熱^{あつ}いバトルが再び繰^くり広^{ひろ}げられる!

セッティングは自由自在^{じゆうじざい}!

自分^{じぶん}だけのマシンを作^{つく}れるのも大^{おお}きな魅力^{みりょく}。セッティングの項目^{こうもく}はさ^{さら}にち密^{みつ}に、しかもコース^あに合わせ^あたセッティング^{こんかい}が今回^{こんかい}は特^{とく}に重要^{じゅうよう}。
うで み
メカニックの腕^{うで}の見^みせどころだ。

えら 選ば^{えら}れし者^{もの}たち^{じょうけん}の条件^{じょうけん}とは!

ドライビング・テクやメカニック^{うでまえ}の腕前^{うでまえ}はもちろんだが、作戦^{さくせん}を決定^{けつてい}するチーム監督^{かんとく}としての能力^{のうりょく}も必要^{ひつよう}だ。この3つの要素^{ようそ}のうち、どれが欠^かけても、ワールド・チャンピオン^ぎの座^ざはつかめない。





ゲームの始め方^{はじかた}

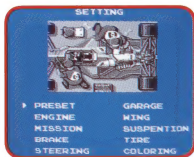


●タイトル画面^{がめん}のときにスタートボタン^おを押すと、セレクト・モード画面^{がめん}が出ます。✚ボタンかセレクトボタンで^{えら}選び、(A)ボタンかスタートボタン^{けってい}で^{くだ}決定して下さい。

SETTING

【セッティング】

マシンの各部分^{かくぶぶん}を調整^{ちようせい}するモードです。セッティングしたマシンは、16台^{だい}までセーブしておくことができます。



FREE PRACTICE

【フリー・プラクティス】

各コース^{かく}を自由^{じゆう}に走れるモードで、テクニック^{はし}の練習^{れんしゆう}やセッティングのテスト^{つか}などに^{くだ}使ってください。

TIME ATTACK

【タイム・アタック】

かく さいこう ちょうせん
各コースの最高タイムに挑戦するモードです。

SPRINT RACE

【スプリント・レース】

ワールド・チャンピオン
めざし、シリーズを戦

いぬく ほんかくてき レースモード。実力に合わせ、3つの
クラスをステップアップしていきます。



ENDURANCE RACE

【エンデュランス・レース】

たいきゅう
耐久レースのモードで、
1レースで終了。マシン

たいきゅうせい かつやく おお
の耐久性とピットの活躍が大きなポイントです。



INPUT NAME

【インプット・ネーム】

ドライバー名の登録。スプリント・レースとコース・レコードのデータ画面に表示される名前です。

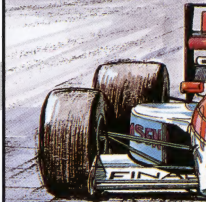
3 ^{すす} ^{かた} ゲームの進め方

●前ページで説明したとおり、このゲームには6つのモードがあり、セッティングなどレース以外のものも含まれています。

そこで初めて遊ぶ人のために、どういうモードを選んで進めたらよいのか、簡単にまとめてみます。

1 セッティング (プリセット) → 11P

始めからち密なセッティングは無理というもの。まず“プリセット”で、ブライムやジュニア、ノーマルなど、初心者用のものを選んでみましょう。



6 レースに挑戦

→ 33~45P

さあ、いよいよレースにチャレンジ！コースなどに応じ、ベストなマシンを選び戦いましょう。

5 名前の登録

→ 20P

“インプット・ネーム”でドライバー名を入れま
す。これでレースの準備が整いました。

2 テスト走行^{そうこう}

→ 21~32、34~37P

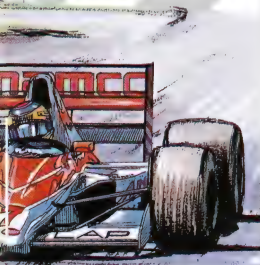
よい
用意したマシンをフリー・ブ
ラクティスで走^{はし}らせてみます。
スピードやコーナリング、耐久^{たいきゅう}
性^{せい}などをチェックしましょう。



3 セッティング

→ 10~17P

チェックをもとに細^{こま}かくセッ
ティング。例^{たと}えばスピードなら、エ
ンジンやウイングなど、いろい
ろな項目^{こうもく}で調整^{ちようせい}できます。腕^{うで}が上^あが
れば、プリセットで上級者用^{じようきゅうしやよう}に変
えてみるのもよいでしょう。



4 セッティングの完了^{かんりよう}

→ 18~19P

なつとく
納得いくまで 2と3^くを繰^{かえ}返し、
できたマシンは“ガレージ”でセー
ブしておきましょう。コースに^{おう}応^{おう}じ
数種類^{すうしゆい}作^{つく}っておくと便利^{べんり}。もちろ
んドライビングの練習^{れんしゆ}もお忘れ^{わす}なく。

マシンのセッティング(1)

●レース前のセッティングが勝負のカギをにぎります。コースに合わせて、また自分の実力も考えてセッティングしましょう。

(設定のしかた)

① 十字ボタン

で項目を

選びAボタンを押す

と、各設定の画面が

表示されます。Bボ

タンを押すとセレクト・モード画面に戻

ります。

② 各設定の画面では、

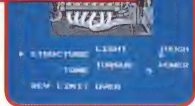
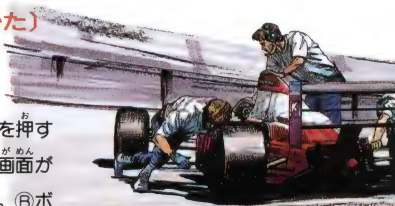
十字ボタンの上下で項

目を選び、左右でデータ

を変えてセッティングし

て下さい。

③ データの変更が済んだらAボタンで決定、セッティング画面に戻ります。また、Bボタンを押すと、キャンセルしてセッティング画面に戻ります。



PRESET 【プリセット】

ある程度^{ていど}のセッティン
グがなされたマシン^{よう}を用
意^いしてあります。



カラー
COLOR

8種類^{しゅるい}のデザインがあります。

タイプ
TYPE

8種類^{しゅるい}セッティングしてあります。

ブライム
PRIME

／超初心者^{ちやうしよしんしやよう}用。スピード^{おさ}を抑え、安全性^{あんぜんせい}や耐久性^{たいきゆうせい}を高めています。

ジュニア
JUNIOR

／初心者^{しよしんしやよう}用。PRIMEよりはスピード^だを出せるようになっています。

ノーマル
NORMAL

／平均的^{へいきんてき}セッティングで、どのコースでもまずまずのタイム^だが出せるでしょう。

コーナー
CORNER

／コーナリング^{せいのうじゆうし}性能重視^{せいようしやよう}のセッティング。

マスター
MASTER

／上級者^{じやうきゆうしやよう}用の一般的^{いつぱんてき}セッティングです。

ドリフト
DRIFT

／高速^{こうそく}コーナーの多い^{おお}コース向^むき。ドリフト^{そうこう}走行^{そうこう}がしやすいセッティングです。

スラローム
SLALOM

／CORNERの上級者^{じやうきゆうしや}向け。コーナリング^{じゆうし}重視^{じゆうし}とはいえ、スピードもなかなか。

ロケット
ROCKET

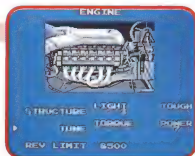
／とにかくスピード^{ついきゆう}を追求^{ついきゆう}しています。

マシンのセッティング(2)

ENGINE

【エンジン】

言うまでもなくマシン
の動力源。スピードに最も
も影響するところです。



ストラクチャー STRUCTURE

エンジンの構造。数を小さくするほど軽いエンジンで、それだけ速く走れますが壊れやすくなります。逆に数が大きいと耐久性はアップしますが、重いエンジンになるため、スピードは犠牲になります。

チューン TUNE

エンジンの調整。POWERを重視すると最高速が伸びるようになり、TORQUE重視だと加速に効果を発揮します。

レブ リミット REV LIMIT

エンジンの回転数の上限で、8500~16000、そしてOVER(回転数の制限なし)に設定できます。高く設定するほどエンジン性能をフルに引き出せますが、故障しやすくなってしまいます。

MISSION 【ミッション】

エンジンの力をタイヤに伝える途中で、ギアの組合せによって適した速度に変える装置。正しいギアチェンジをしないと、スピードが伸びなかったり、故障の原因になります。



オートマチック AUTOMATIC

ギアチェンジをオート（ON）にするか、マニュアル（OFF）にするか決定します。マニュアル操作はたいへん難しいので、通常はオートでプレイすることをおすすめします。

シフトアップ SHIFT UP

ギアチェンジをオートにしたとき、シフトアップする回転数を決めます。8500～16000、OVERに設定できます。

低くしすぎるとエンジン性能をフルに引き出せず、高くしすぎると壊れやすくなります。

ギア GEAR 1～6

1速から6速のギア比を個別に設定します。

マシンのセッティング(3)

BRAKE

【ブレーキ】

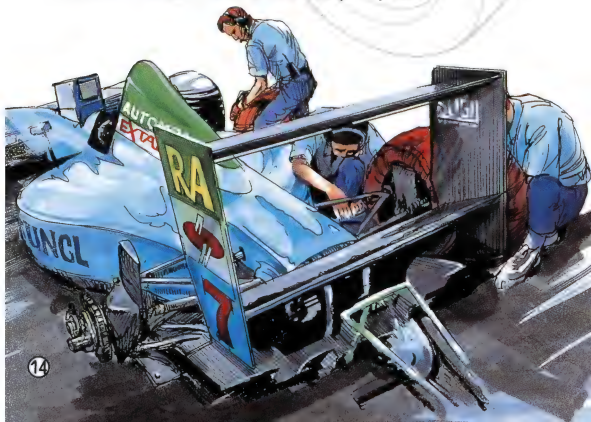
ブレーキの効き具合で
す。数が大きいほどよく
効きますが、むやみに減
速しすぎるブレーキも、レースには不向きです。

フット ブレーキ FOOT BRAKE

⑧ ボタンによるブレーキ。0～30に設定できます。

エンジン ブレーキ ENGINE BRAKE

⑨ ボタンを離れたときの減速率です。



ブレーキ/ステアリング/ウイング

STEERING [ステアリング]

ハンドルの切れ具合です。

ハイ スピード HIGH SPEED

高速時のステアリング

数が大きいほどハンドルが軽く、楽に曲がれますが操作しにくくなります。数が小さいと、カーブでかなり減速が必要ですが、操作は楽です。

ロー スピード LOW SPEED

低速でのステアリング。HIGHとは逆に、数が大きいほどハンドルが重く、小さいと軽くなります。



WING [ウイング]

マシンの前後についている翼がウイングです。

空気の流れてマシンを路

面に押しつけ、安定して走れるようにします。

ウイング アングル WING ANGLE

ウイングの角度。数を大きくするほど接地力がアップします。数を小さくすると安定性は減りますが、空気抵抗が少なく、最高速がアップします。



マシンのセッティング(4)

SUSPENSION [サスペンション]

タイヤとボディを^{むす}び、
^{しゃたい}車体を^{ささ}える装置。タイ
^{ろめん}ヤを路面に^く食いつかせよ
^{はたら}うとする働きもあります。

SUSPENSION

^{かず}数が^{おお}大きいほどサスペンションが^{かた}固く、スピー
^だドは出しやすくなります。ただしコースアウトし
たときなどに^{こわ}壊れやすくなってしまいます。



TIRE [タイヤ]

タイヤに^{もと}求められるの
はグリップ(接^{せつ}地^ち力^{りよく})で
^{かず}す。数が^{ちい}小さいほど^{やわ}柔か

いタイヤで、グリップが^{たか}高く^{あんてい}安定して走れますが、
^{ながも}長持ちはしません。逆に^{ぎやく}固い^{かた}タイヤはグリップこそ
^{よわ}弱くなりますが、^{たいきゆうせい}耐久性はアップします。



フロント レフト
FRONT LEFT

ひだりぜんりん
左前輪

フロント ライト
FRONT RIGHT

みぎぜんりん
右前輪

リア レフト
REAR LEFT

ひだりこうりん
左後輪

リア ライト
REAR RIGHT

みぎこうりん
右後輪

COLORING [カラーリング]

マシンのデザインです。
ボディに3つのパートが
あり、各パートの^{かく}色を^{いろ}指^し
^{てい}定できます。オリ
ジナルデザインに
^{ちようせん}挑戦してみては？



マシンのセッティング(5)

GARAGE 【ガレージ】

セッティングが終わつたら、ガレージでマシンを16台までセーブしておけます。ガレージから出るときはⒷボタンです。



セーブ SAVE

マシンを登録します。

1 セーブする場所の決定



✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定して下さい。

2 マシン名の入力


- ✚ボタンでカーソルを動かして文字を選び、Ⓐボタンで1字ずつ入力して下さい。入力個所は点滅で示されます。間違えたときは、Ⓑボタンで点滅を前に戻して入れ直します。
- 空欄にしたいときは、カーソルを右下の文字のないスペースに合わせ、Ⓐボタンです。
- 6字すべてを入れると（空欄を含む）点滅が消えます。ここでもう一度Ⓐボタンを押すと、入力が終わります。


インプット・ネーム


●ドライバーの名前を登録します。レース・モードとコースレコードのデータ画面では、この名前が表示されます。

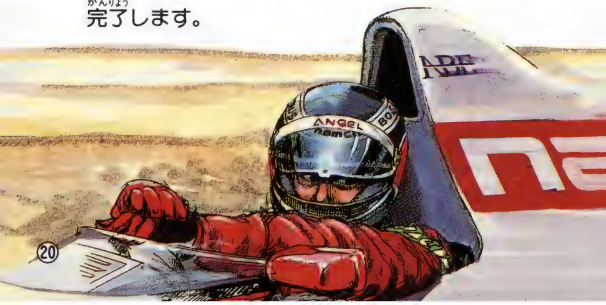
- ①  ボタンでカーソルを動かして文字を選び、 ボタンで1字ずつ入力します（入力個所は点滅で示



されます）。間違えたときは、 ボタンを押し、点滅を前に戻して入れ直して下さい。

- ② 空欄にするときは、カーソルを右下の文字のないスペースに合わせ、 ボタンを押して下さい。

- ③ 6字すべてを入れたら（空欄を含む）、点滅が消えます。ここでもう一度 ボタンを押すと、登録が完了します。



サーキットを^{はし}るには



ここから32ページまでは、
サーキットの^{はし}り^{かた}を^{せつめい}説明します。
マシンの^{そうさほう}操作法からサーキットの^{ようす}様子、
^{しゆり}修理のしかたなど、各モード^{かく}共通^{きようつう}の内容^{ないよう}なので、
しっかり^{くた}マスターして下さい。
なお、モード^{ちが}による^{ちが}違いがあれば、
そのつど^{せつめい}説明し、
また、33ページ^{いこう}以降でも^{せつめい}まとめて説明します。

これがサーキットだ

●サーキットには、さまざまな情報^{じょうほう}があふれています。レースのかけひきやトラブル回避^{かいひ}のため、レーサーは瞬時^{しゅんじ}にして、これら^{はんだん}を判断しなくてはなりません。

しばち すなち
芝地／砂地



コース外^{がい}に出るとスピードダウン、タイヤやサスペンションなどに悪影響^{あくえいきょう}があり、特に砂地^{すなち}へまともに突っこむとエンストは確実^{かくじつ}です。

タコメーター

エンジン^{かいてんすう}の回転数で、ギアチェンジをマニュアルにしたときの参考^{さんこう}にします。なおレースのモードでは表示^{ひょうじ}されません。



サイン・ボード

ピットからのサインです。

- ①ドライバー名^{めい}
- ②L = 周回数^{しゅうかいすう}、P = 順位^{じゅんい}
- ③ラップ・タイム
- ④メッセージ／故障個所^{こしょう かしよ}の表示^{ひょうじ}。また、コース・レコード^{れこーど}を出すとRECORDと表示^{ひょうじ}（電源^{でんげん}を入れた後のもので、セーブのものではありません）。

えんせき 縁石



コーナーの路肩^{ろかたし}に敷いてあり、ここをどこまで攻められるかが、勝負^{しょうぶ}のカギをにぎります。

しょうがいぶつ 障害物

接触^{せつしよく}は故障^{こしよく}のもと、高速^{こうそく}でカベに激突^{げきとつ}したときなどは、一発^{いっぱつ}でリタイヤとなります。



コースサイン



カーブの大きさや方向^{おお ほうこう}を矢印^{やじるし}によって表^{あらわ}しています。

コントロール・タワー

レース・スタート^{あいす}の合図^{あいす} (SET~GO)、残り周回数^{のこ しゅうかいすう}を表示^{ひょうじ}します。



ピットロード

ピット・インするときは、ここ^{とお}を通^{とお}って入^{はい}ります。

※なお、マシン^{どうし}同士はぶつかりません。

コントローラーの使い方

セレクトボタン

バックギア。

Bボタン

フットブレーキ。

Aボタン

アクセル。

+ボタン

左右でハンドリング。
上下でギアチェンジ。

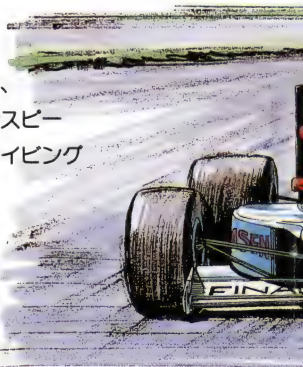
スタートボタン

ゲームのスタート、ポーズ。

(マニュアルにセッティングしたとき)。

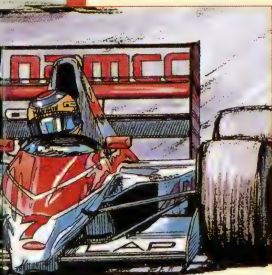
①ハンドルで向きを変え、
アクセルとブレーキでスピードを調節、これがドライビングの基本です。

②ミッションをマニュアルにすると、+ボタンの上下でギアチェンジもできます。ただ、ハンドルとの使い分けはあまりにも難しいので、おすすめはあくまでオートマチックです。



■バック／セレクトボタン+①ボタン

完全にエンジン^{かんぜん}を停止^{ていし}させてから、セレクトボタンを押しながら①ボタンを押すと、バックします。バックし始めたら、セレクトボタンを離し、^{はな}➡ボタンで操作^{そうさ}します。再び前進^{ふた}するときは、②ボタンでもう一度^{ぜん}エンジンを止め、運転^{しん}を再開^{うんてん}して下さい^{さいかい}。



■スピンターン／

➡ボタンの左右^{さゆう}+①ボタン

完全にエンジン^{かんぜん}を停止^{ていし}させてから、➡ボタンの右か左^{みぎ ひだり}を押しながら、①ボタンを押します。

■リタイア／セレクトボタン+スタートボタン

レース中^{ちゆう}にセレクトボタンとスタートボタンを同時に押すと、リタイアになります。

ピット・イン(1)

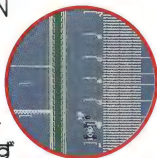


●マシンの調子^{ちようし}が悪い^{わる}ときには、ピットで修^{しゅう}理したり、セッティングのやり直し^{なお}ができます。ピットに入^{はい}ると画面が変わるの^{がめん}で、**+**ボタンで選^{えら}び、**A**ボタンで決^{けつ}定^{てい}して下さい。

PIT OUT

【ピット・アウト】

コースに^{もと}戻ります。CONDIT^{コンディション}ION
で修^{しゅう}理したときは、メカニックの
作^さ業^{ぎょう}が済^すむまでスタートできませ
ん。修^{しゅう}理の間もレー^{あい}スは^{つづ}続くので、
状^{じよう}況^{きよう}によっては、ピット・インせず
に勝^{しょう}負^ふをかける場合^{ばあい}も出^でてきます。なおフリー・プ
ラクティスでは、作^さ業^{ぎょう}の様^{よう}子は^{しょうりやく}省略^{しょうりやく}されます。



CONDITION

【コンディション】

マシンの状態^{じょうたい}を見ることができ、もし故障^{こしょう}などがあれば修理^{しゅうり}が必要です。故障個所^{ひつよう}はメニューでNG^{こしょう か しょ}と表示され（タイヤとガソリンは残り具合^{のこぐあい}を数字^{すうじ}で表示^{ひょうじ}）、マシン図で赤く表されます。

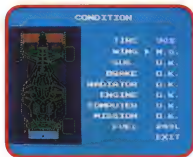
（修理のしかた）

✚ボタンで項目^{こうもく}を選び、**A**ボタンで決^{けつ}定^{てい}して下さい。

FUEL（燃料^{ふエル}）は、
Aまたは**B**ボタンを
お^おフル^{フル}まん^{まん}
押し、FULL（満タン）
か10リットル単位^{たん い}
で補給^{ほきゅう}するガソリン量^{りよう}
を決定^{けつてい}します。ただ
し、スプリント・レ

ースでは補給はできません。最後^{さいご}に
イグジット^{イグジット}えら^{えら}
EXITを選ぶと、ピット・イン画面^{がめん}に戻^{もど}ります。

➡詳しくはコンディション（30～32P）で。



故障^{こしょう}した個所^{かしよ}は赤く表示^{ひょうじ}される。

カーソルを合わせ、
Aボタンで修理^{しゅうり}だ。

ピット・イン (2)

SETTING

【セッティング】



セッティングをやり直せ
ます。ただしレースのとき
はタイヤ・ウイング・サス
ペンション・ステアリング
・ブレーキに^{かぎ}限られます。

セッティングのやり方^{かた}は10～19ページ「マシンの
セッティング」を^{さんこう}参考にして^{くだ}下さい。⑧ボタンでピ
ット・イン^{がめん もど}画面に戻ります。

DATA

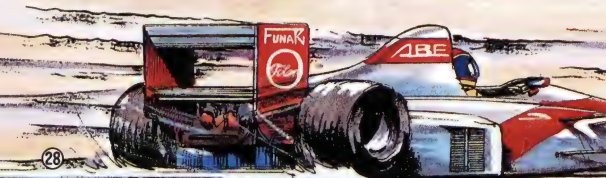
【データ】

(レース・モードのとき)

^{げんざい}現在の^{じゆん い}順位と^{しゅうかいすう}周回数^{ひょうじ}が
表示されます。⑨か⑩ボ

タンでピット・イン^{がめん もど}画面に戻ります。

| SPRINT RACE | |
|------------------|-------|
| NOVICE (ROUND 3) | |
| FAMILY PARK | |
| TOTAL 6 LAPS | |
| TOP. NAME | LAP |
| 1. WALKER | 1 LAP |
| 2. ALICE | 1 LAP |
| 3. CHANG | 1 LAP |
| 4. ISHIDA | 1 LAP |
| 5. MYRACO | 1 LAP |
| 6. MORGAN | 1 LAP |
| 7. SATOH | 0 LAP |



セッティング/データ/エンド

(フリー・プラクティスやタイム・アタックのとき)

コース・レコードとドライバー^{めい}名、そのレコードを出したマシン^{ひよう}のデータが表示^{ひょう}されます。①か②ボタンでピット・イン^{がめん}画面へ。

| DATA | | | |
|---------------------|-------|---------|--------|
| TODAY'S FASTEST LAP | 55.45 | SATO | DAI |
| COURSE RECORD | 55.45 | SATO | DAI |
| RECORD | | SETTING | |
| TIME | 5 | SHIFT | OVER |
| STEER | HZ | GEAR | 1 4.20 |
| STEER | LO | GEAR | 2 3.20 |
| FOOT | R | GEAR | 3 1.75 |
| ENGINE | D | GEAR | 4 1.44 |
| WING | 1 | GEAR | 5 1.05 |
| SUB | 7 | GEAR | 6 0.70 |
| PUSH START TO LOAD | | | |

データの移植^{いしよく}と消去^{しょうきよ}

データ画面^{がめん}でスタートボタン^おを押すと、コース・レコードを出したマシン^だのデータをセッティングして、ピット・イン^{がめん}画面^{もど}に戻すことができます。

また、セレクトボタン^おを押しながら②ボタン^けで、データを消すこともできます。

END

【エンド】

レース中^{ちゆう}ならリタイア、その他のモードだとモード・セレクト^{がめん}画面になります。



マシンのコンディション(1)

●どんな場合に故障するの^{ば あい こしやう}か、また、故障^{こしやう}がマシンにどんな影響^{えいきやう}を及ぼす^{およ}のか、理解^{り かい}しておきましょう。

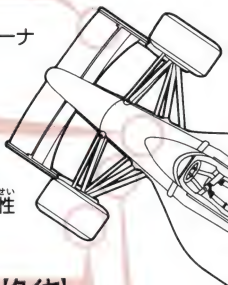
WING

【ウイング】

障害物^{しょうがいぶつ}などにぶつ^{こわ}かると壊れ、コーナリング^{ふ あんてい}などが不安定になります。

COMPUTER 【コンピュータ】

一定^{いつてい}の確率^{かくりつ}で壊^{こわ}れます。壊^{こわ}れるとミスファイヤー^{せい}をおこし、エンジン性^{せい}能^{のう}をフルに引き出^ひせません。



TIRE

【タイヤ】

減^へり方^{かた}が〇%と表示^{ひやうじ}され、急^{きゆう}ブレーキやホイールスピンの多用^{たよう}、強引^{ごういん}なコーナリング^{はや}で早く減^へります。減^へるとグリップ^{よわ}が弱くなり、最後^{さいご}にバースト^{い か}してしまいます。30%以下^{い か}になったら要^{ようちゆうい}注意。

SUS.

【サスペンション】

衝突^{しょうとつ}したりコース外^{がい}に出ると壊^{こわ}れ、コーナリング^ふが不安定^{あんてい}になります。また、タイヤの減^へりにも影響^{えいきやう}します。

なおレースリタイヤ時にセレクトボタンを押すと故障箇所がわかります。

RADIATOR

【ラジエター】

エンジンの冷却器で、低速で長時間走るとオーバーヒートし、エンジン故障を招きます。また、停止中の空ぶかしもよくありません。

FUEL

【フェル】

燃料の残量です。ガス欠になるとエンジンのフケが悪くなり、ついには止まってしまいます。

BRAKE

【ブレーキ】

壊れると減速しにくくなります。

MISSION

【ミッション】

シフトチェンジを多用すると壊れ、そのギアが使えなくなります。

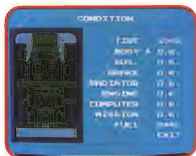
ENGINE

【エンジン】

高速で長時間走っていると壊れます。突然のエンストもあり、ときにはチェックが必要。修理にも時間がかかります。最悪だと直らないこともあります。

マシンのコンディション(2)

■スポーツプロトタイプカーの場合^{ば あい}



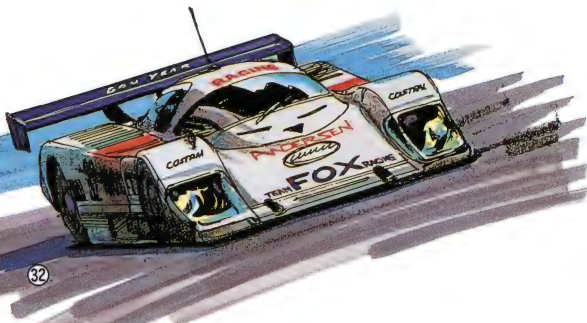
エンデュランス・レースでは、スポーツプロトタイプカーを使います。ゲームの上での性能は、フォーミュラマシンと変わりません

が、名称が一部異なっています。

BODY

【ボディ】

フォーミュラマシンのウイングに当たるもので、効果も同じです。セッティングの際には、ウイングを選んで行って下さい。



さあ、レースに挑戦だ^{ちようせん}



33ページからは
フリー・プラクティス/
タイム・アタック/スプリント・レース/
エンデュランス・レースの各モードについて、
遊び方を説明してあります。
基本テクニックなども
紹介していますので(41ページ)、
あとは実戦でウテをみがいていきましょう。

フリー・プラクティス

●好きなサーキットを選び、プレイヤーのマシン1台で自由に走るモードです。コース攻略の練習、テクニックのマスター、セッティングのための試走など、利用法もいろいろ。

各画面のメニューは^{えら}ボタンで選び、^{えら}ボタンで決定して下さい。

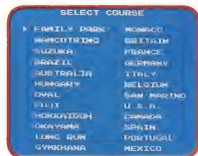
1 スタート画面

セレクト・モード画面でフリー・プラクティスを選ぶとスタート画面が出ます。最初はCOURSE SELECTを選んで下さい。



2 コース・セレクト画面

好きなコースを選んで下さい。決定すると再びスタート画面に戻るので、今度はSTARTを選び、ゲームを始めます。



3 ゲーム画面 が めん

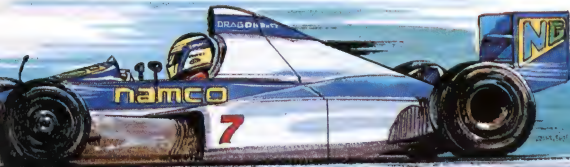
自分のマシンで自由^{じゆう}に走り^{はし}ます。ゲームを止める^やときは、スタートボタンとセレクトボタン^{どうじ}を同時に押^おすか、ピット・イン^おしてメニュー^{メニュー}でEND^{エンド}を選^{えら}んでくだ^{くだ}さい。なおピットでの修理^{しゅうり}の様子^{ようす}は、フリー・プ

▶こんなコーナーもあるから、テスト走^{そう}行^{こう}は大切な^{たいせつ}のだ。



ラクティスでは^{しょうりやく}省略^{しょうりやく}されています。

◀市街地^{しがいち}コースはクラッシュ^{クラッシュ}の危険^{きけん}性^{せい}も高いぞ！



タイム・アタック

●各コースのタイム・レコードに挑戦します。
 このモードではマシンが壊れないようになって
 いるので、思い切って記録の限界にチャレンジ
 できます。なお、各画面のメニューは十字ボタン
 で選び、(A)ボタンで決定して下さい。

1 スタート画面

まずスタート画面が
 出ます。フリー・プラ
 クティスと同様、最初
 はCOURSE SELECTを選
 んで下さい。

2 コース・セレクト画面

24種類の中からコース
 を選びます。



③データ画面

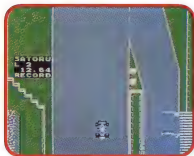
本日（電源を入れてから）と過去最高のコース・レコード、ドライバー名、そして過去最高を出したマシンのデータが出ます。④

| DATA | | | |
|--------------------|--------------------------|--------|--------------|
| TODAY'S | FASTEST LAP 22542 SATORU | | |
| COURSE | SECCO | RECORD | 22542 SATORU |
| RECORD SETTING | | | |
| TUNE | 3 | SHIFT | 15000 |
| STEER | H1 | WHEEL | 1.0% |
| STEER | L1 | GEAR | 2.5% |
| FOOT | 5 | WHEEL | 2.1% |
| ENGINE | 5 | GEAR | 2.5% |
| MING | 5 | GEAR | 1.0% |
| SUB | 5 | GEAR | 1.0% |
| PUSH START TO LOAD | | | |

か④ボタンでスタート画面に戻り、STARTを選ぶとゲーム開始です。※データの移植と消去は29P参考

④ゲーム画面

テクニックの限りをつくし、最高記録にチャレンジして下さい。タイムを参考にセッティングするのもよいでしょう。ゲームを止めるときは、スタートボタンとセレクトボタンを同時



▲スムーズなコーナリングがベストレコードの秘訣。
▲サインボードにラップタイムが出るぞ。

に押すか、ビット・インしてENDを選びます。

スプリント・レース(1)

●レース順位でポイントを獲得し、その通算でシリーズの優勝を争います。腕をみがいてクラスを上げ、目指すはワールド・チャンピオン！
各画面のメニューは十字ボタンで選び、(A)ボタンで決定します。また、シリーズは1戦ごとに、しかも同時に8つまでセーブができます。

■レースの始め方

1 スタート画面

第1戦から行うときはNEW SERIES、セーブしてあるところから始めるときはBACK UPを選んで下さい。

2 セーブ選択画面

NEW SERIES ではセーブする番号(場所)を、BACK UPでは継続プレイする番号(記録)を選びます。すでにセーブした番号をNEW SERIESで選ぶと、前の記録は消えてしまいます。



③セレクト・シリーズ画面

出場するクラスを決めます。最初はNOVICEを選び、チャンピオンになったら、クラスを上げていくとよいでしょう。



- NOVICE** / 短いコースの入門用レース。全4戦です。
- JAPAN** / 全7戦の国内レース。難易度も高くなっています。
- WORLD** / 全16戦。世界の強豪としのぎを削るハードな戦いです。

④レース・スタート画面

開始されるレースが表示されます。このとき＋ボタンの上下で燃料の量を決めて下さい。10～FULLまで10リットルきざみで設定できます。最後にⒶボタンをおすとレース開始です。



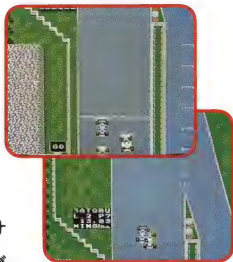
スプリント・レース(2)

■^{だれ}誰^{はや}よりも速く、ゴール^{めざ}を目指せ!

①コントロール・タワーの“GO”と同時^{どうじ}にアクセル^いを入れて^{くだ}下さい。アクセルを吹かしたままだとスタートできません。

また、いきなり^{ぜんかい}全開すると故障^{こしょう}の原因^{げんいん}に

なりがち。①ボタンを瞬間^{しゆんかんてき}的に離^{はな}しながら発進^{はっしん}しましょう。



②レースの状況^{じゆうきよう}はピットサインでチェック、異常^{いじよう}が

あればピット・イン^{ひつよう}することも必要^{ひつよう}です。ただし燃料補給^{ねんりよう ほきゆう}だけはできません。

③コースアウトなどでマシンが止まり^と、再発進^{さいはっしん}するときの注意^{ちゆうい}です。一度^{いちど}①ボタンを離^{はな}し、完全^{かんぜん}にエンジンが止まってからアクセル^いを入れて^{くだ}下さい。

④優勝者^{ゆうしょうしゃ}が決まった時点^きでレース終了^{じてん}。また自分^{しゅうりよう}のマシンがクラッシュ、あるいはリタイアしてもレースは終わります^お。



基本テクニックを マスターしておこう!

アウト・イン・アウト

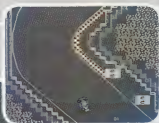
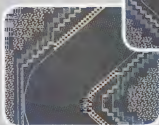


コーナーは外側から内側へ進路をとり、そのまま外側へふくらみながら抜けていきましょう。

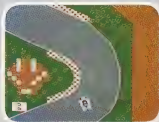
スロー・イン・ファースト・アウト

①カーブの手前で減速。

②コーナーを抜けるながら加速、これでスムーズなコーナリングがOK。



ドリフト走行



アクセル全開でコーナーに入り、早めにハンドルを切ります。ここでカウンタをあて（逆にハンドルを切る）、脱出ラインに乗ったら加速します。

スプリント・レース(3)

■レース結果の発表



1 レースの順位

3位以内だとまず表彰式、
続いて順位の発表。このときセレクトボタンを押すと、ゴール時のコンディションも見られます。画面はAボタンで送って下さい。

| SPRINT RACE | |
|----------------|--|
| NOVICE ROUND 1 | |
| FAMILY NAME | |
| FINAL RESULT | |
| 1. S. TOSHIKI | |
| 2. MOMO | |
| 3. VALKYR | |
| 4. ALICE | |
| 5. ISHITA | |
| 6. CHANG | |
| 7. NYARCO | |
| 8. MAGAN | |

2 ポイント・ランキング

1レースにつき1位10点／2位6点／3位4点／
4位3点／5位2点／6位1点が入り、現在の通算
ポイントが表示されます。

この最終成績で、シリーズ・チャンピオンを決定するわけです。

| SPRINT RACE | |
|---------------|----|
| NOVICE SERIES | |
| POINT RANKING | |
| ROUND 1 | |
| 1. S. TOSHIKI | 10 |
| 2. MOMO | 6 |
| 3. VALKYR | 4 |
| 4. ALICE | 3 |
| 5. ISHITA | 2 |
| 6. CHANG | 1 |
| 7. NYARCO | 0 |
| 8. MAGAN | 0 |



3 セーブ画面 か めん

SAVE NEXT【セーブ・ネクスト】

セーブして次のレースを始めます。
つぎ はじ

SAVE END【セーブ・エンド】

セーブしてゲームを終わります。
お

NEXT GAME【ネクスト・ゲーム】

セーブせずに次のレースを始めます。
つぎ はじ

END GAME【エンド・ゲーム】

セーブせずにゲームを終えます。
お

GARAGE【ガレージ】

次のレースのためにマシン
つぎ
を変えます。終わるとセーブ
か めん もと
画面に戻るので、あらためてコマンドを選びます。
えら

RETRY【リトライ】

セーブしてあったデータを
そのままにして、今やった
い ま
レースを再びやり直すこと
ふた た なお
ができます。



13 エンデュランス・レース

●耐久レースのモードです。スプリント・レースと違い、スポーツプロトタイプカーを用い(といっても性能は同じです)、また、1戦限りのレースとなっています。

各画面のメニューは \blacklozenge ボタンで選び、 \odot ボタンで決定して下さい。

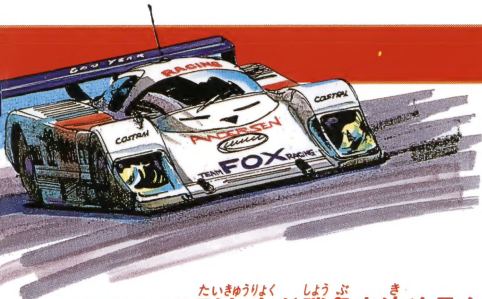
■レースの始め方

まず10種類の中からレースを選んで決定して下さい。

レース・スタート画面が表示され、スプリントのときと同じように燃料の量を決定します。 \blacklozenge ボタンの上下で10リットル単位で設定して下さい。

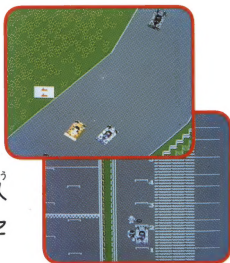
最後に \odot ボタンを押すと、レース開始です。





■マシンの耐久力が勝負を決める!

①スピードはもちろん
 ですが、長いコース
 を何10周も回る耐久
 レースでは、マシン
 の耐久性が問題にな
 ります。スピードと耐久
 力のバランスを考えたセ
 ッティングが大切です。



②さらにピット・インのタイミングも重要です。耐
 久性がどんなにあっても、タイヤと燃料の減りは
 避けられません。バーストやガス欠に注意し、ピ
 ット・サインは見逃さないようにしましょう。
 また勝負どころでは、そのまま走り続けるかどう
 か、決断を迫られるときもあるでしょう。

「遊び」をフリエイトする——
株式会社 ナムコ

〒146 東京都大田区矢口2-1-21 ナムコット係 ☎03(3756)7651

●故障等のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで

(株)ナムコ・サービスセンター

〒222 神奈川県横浜市港北区榑町2-1-60 ☎横浜045(542)8761

●本商品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。